

Dreamcast™



Dreamcast™



SEGA™

820-0495-50

Space Channel 5



Merci d'avoir acheté Space Channel 5. Ce logiciel fonctionne exclusivement sur la console Dreamcast. Veuillez lire attentivement le manuel d'Instructions avant de commencer à jouer.



Space Channel 5

Sommaire

<i>L'histoire et les personnages</i>	<i>....34</i>
<i>Commandes</i>	<i>.... 38</i>
<i>Dancez ! Tirez !</i>	<i>....40</i>
<i>Démarrage</i>	<i>....45</i>

Space Channel 5 fonctionne avec des cartes mémoire (blocs mémoire vendus séparément). Les fichiers des parties enregistrées occupent 5 blocs. N'éteignez jamais la console (bouton POWER sur OFF), ne retirez jamais une carte mémoire et ne déconnectez jamais la manette ou un autre périphérique pendant l'enregistrement ou le chargement d'une partie.





L'histoire et les personnages

Nous sommes au XXV^e siècle. La Terre traverse une crise sans précédent.

Les Moroliens ont décidé d'envahir la planète. Ces aliens possèdent une arme aussi redoutable que mystérieuse : les innocentes victimes frappées par son rayon sont prises d'une incontrôlable envie de danser, devenant prisonnières de rythmes irrésistibles. Bien entendu, leur offensive a déclenché la panique générale.

C'est Space Channel 5, petite chaîne de très faible audience, qui a révélé ce scoop. Saisissant l'occasion d'accroître son audimat, Fuse a dépêché Ulala, la seule reporter encore indemne, pour aller enquêter sur place.

L'émission commence sur les lieux du premier incident : Spaceport 9.

Ulala doit reproduire les pas de danse des Moroliens. En haut ! En bas ! A droite ! A gauche ! Tirer ! Tirer ! Tirer !

Tous nos espoirs de vaincre les Moroliens et de libérer les humains de leur joug musical reposent entièrement sur elle. Le sort de la Terre est entre ses mains !

**Reporter ULALA**

Date de naissance : 30/05/2477
 Signe : Gémeaux

Ulala, 22 ans, est reporter pour Space Channel 5 depuis deux ans. A la suite de l'enlèvement des reporters qui couvraient l'invasion, elle a intégré l'équipe chargée de l'enquête. C'est l'occasion pour elle de prouver son talent au monde entier !

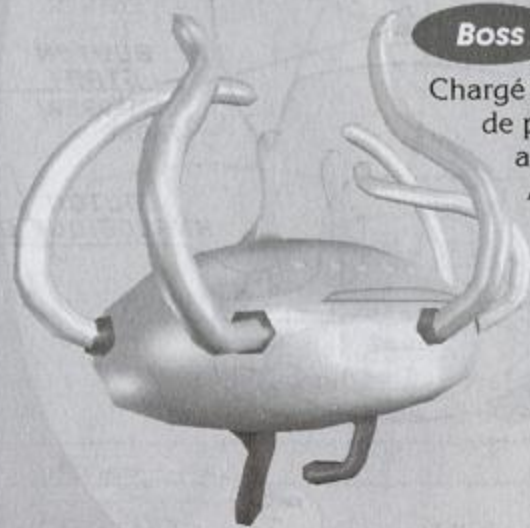
Allen LES MOROLIENS

Les aliens qui ont envahi la planète sont une race étrange mais maligne comme tout ! Leurs lasers transforment les victimes en danseurs infatigables ! Très curieux et doués d'une grande intelligence, ils se muent en vilains farceurs lorsqu'ils travaillent en équipe.

Directeur FUSE

Date de naissance : 21/09/2464
 Signe : Vierge

Agé de 35 ans, le directeur de l'équipe d'investigation est quelqu'un de plutôt décontracté. Cependant, il se trouve depuis quelque temps sous la pression de ses supérieurs qui l'ont notamment chargé d'augmenter le taux d'audimat de la chaîne. Son humeur s'en trouve considérablement affectée, ce qui ne risque pas d'arranger le moral de son équipe.

**Boss MOROLINA**

Chargé d'attaquer les vaisseaux de transport de passagers de luxe, ce méchant Boss a capturé un groupe d'écoliers. Attention à ne pas tirer sur les enfants en l'attaquant !

Reporter PUDDING

Date de naissance : 05/09/2480
 Signe : Vierge

Pudding, 19 ans, ex-idole des jeunes, est reporter pour Channel 42. Elle a encore de nombreux fans mais supporte très mal la soudaine arrivée d'Ulala sous les feux de l'actualité.



Space Channel 5 se joue à un seul joueur. Connectez une manette Dreamcast au port de commande A avant de mettre la console sous tension.

Vous pouvez à tout moment revenir à l'écran de titre en appuyant simultanément sur les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et Start de la manette Dreamcast.

Lors de la mise sous tension de la console, ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G et D. Cela risquerait d'interrompre le processus d'initialisation de la manette et de provoquer des dysfonctionnements.

MANETTE DREAMCAST

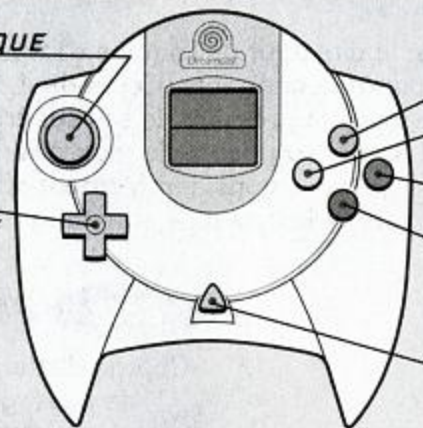
STICK ANALOGIQUE

CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE
SELECTIONNER

BOUTON ANALOGIQUE G

VIBRATION PACK™
(vendu séparément)

Space Channel 5 est compatible avec le Vibration Pack (vendu séparément). Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast.

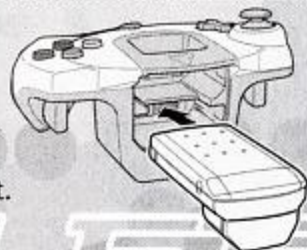
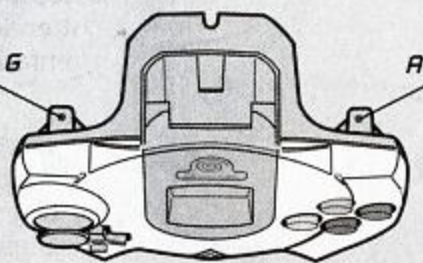


BOUTON Y
BOUTON X

BOUTON B
ANNULER
BOUTON A
ENTRER

BOUTON START
DEMARRER/
PAUSE

BOUTON ANALOGIQUE D



COMMANDES DE BASE

Elles sont très simples ! Ce n'est qu'une question de réflexes et de synchronisation. Pour plus d'informations, consultez la page 40.

BOUTON B LASER

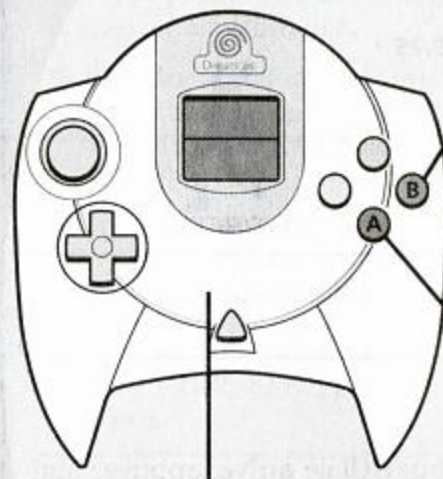
TIRER (SAUVER LES HUMAINS !)

FLASH !

Attention avec ce laser, Ulala ! N'oublie pas qu'il faut tirer sur les Moroliens avec le bouton **A** et libérer les humains avec le bouton **B**. Pas l'inverse !

BOUTON A LASER

TIRER (SUR LES MOROLIENS)



EN HAUT | EN BAS | A GAUCHE | A DROITE |

MODE DANSE : appuyez sur **↑ ↓ ← →** et sur le bouton **A** dans la direction que vous indiquent les Moroliens.

MODE TIR : appuyez sur **↑ ↓ ← →** et le bouton **A** ou **B** en fonction des indications données par le jeu.

FLASH !

Tout ce jeu est une question de rythme ! Suivez attentivement les mouvements et le rythme des Moroliens, Ulala se charge du reste !

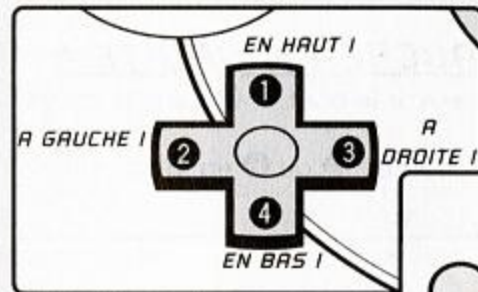
Seule Ulala peut libérer les humains de la transe musicale des Moroliens.
Pour réussir votre reportage, suivez exactement les pas de danse et le rythme imposés par les extra-terrestres !

MODE DANSE

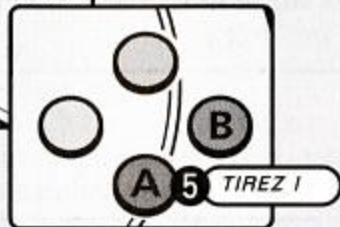


FLASH !

Suivez le rythme et les mouvements indiqués par les Moroliens !



Lorsque le tour d'Ulala arrive, appuyez sur les boutons EN HAUT ! A GAUCHE ! A DROITE ! EN BAS ! TIRER ! dans le même ordre et au même rythme que les Moroliens !



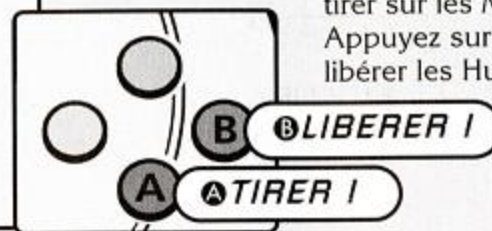
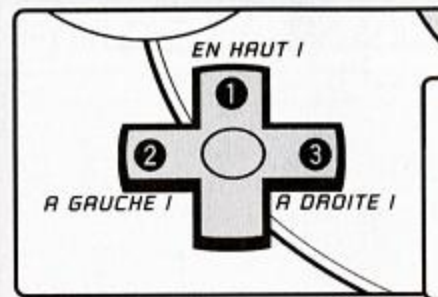
MODE TIR

- Appuyez sur le bouton **A** pour tirer sur les Moroliens.
- Appuyez sur le bouton **B** pour sauver les Humains.
- Les Moroliens et les Humains apparaissent dans 3 positions - « A GAUCHE », « EN HAUT » et « A DROITE ».
- Appuyez sur \leftarrow \rightarrow dans la direction appropriée, puis sur le bouton **A/B** pour tirer.



Lorsque plusieurs cibles apparaissent dans la même direction, commencez à tirer en partant de la gauche.

Lorsque le tour d'Ulala arrive, appuyez sur les boutons EN HAUT ! A GAUCHE ! A DROITE ! TIRER ! dans le même ordre et avec la même synchronisation que les Moroliens !

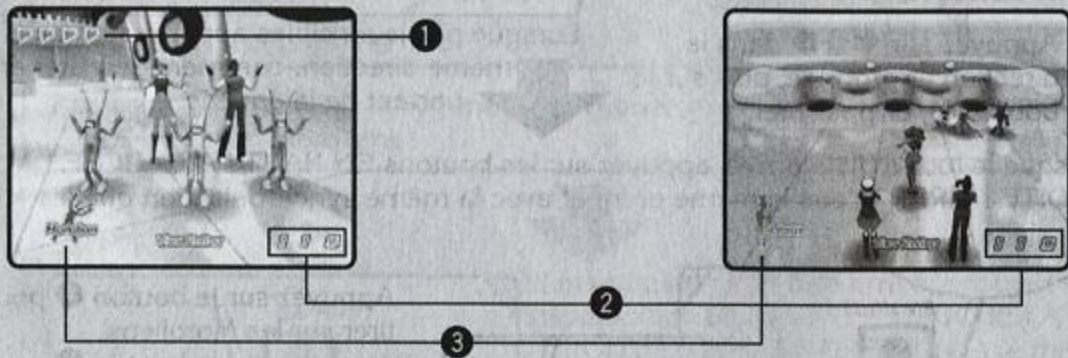


Appuyez sur le bouton **A** pour tirer sur les Moroliens.
Appuyez sur le bouton **B** pour libérer les Humains.

FLASH ! Observez à quel endroit et dans quel ordre apparaissent les Moroliens !

AFFICHAGE DU JEU

Affichage de base

MODE DANSE**MODE TIR**

- ❶ Nombre d'échecs autorisés pour Ulala
- ❷ Audimat actuel
- ❸ Tour actuel

MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pour interrompre la partie et afficher le menu Pause. Utilisez \uparrow / \downarrow pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

- JOUER Reprendre la partie
- QUITTER Afficher l'écran de fin de partie

**FIN DE LA PARTIE**

Chacune des circonstances suivantes réduira à néant les espoirs de carrière d'Ulala :

- L'audimat atteint zéro.
- L'audimat n'atteint pas l'objectif affiché au début de chaque reportage (niveau).
- Le niveau de vitalité (cœur) affiché pendant une danse contre un Boss s'épuise entièrement.

CONTINUER

Une fois la partie terminée, le menu Continuer apparaît à l'écran. Utilisez **↑↓** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix.

CONTINUER

Continuez la partie à partir du début du dernier reportage (niveau).

ENREGISTRER

Enregistrez la partie à la fin du reportage (niveau) joué. Celle-ci sera interrompue.

Pour reprendre une partie enregistrée, sélectionnez **CHARGER** dans le menu principal, chargez le fichier désiré et appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu principal. Sélectionnez ensuite **CONTINUER**. Vous reprenez la partie au début du dernier reportage (niveau) enregistré. 5 blocs de mémoire sont nécessaires pour enregistrer un fichier de partie (vous pouvez enregistrer ainsi jusqu'à 8 parties.)

Une fois l'écran Enregistrer affiché, sélectionnez le fichier de destination et appuyez sur le bouton **A**. L'écran de titre apparaît à la fin de l'opération.

FIN

Terminez la partie sans l'enregistrer et revenez à l'écran de titre.



Lorsque la console est sous tension, l'écran de sélection de télévision apparaît. Sélectionnez et validez le paramètre 50hz, 60hz ou Test. Le film d'introduction apparaît à l'écran. Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyez sur Start pour accéder au menu principal. Utilisez **↑↓** pour sélectionner l'un des 5 modes proposés et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Appuyez sur le bouton Start pendant l'exécution du film d'introduction pour passer directement à l'écran de titre. Le texte du jeu est proposé en anglais, en français, en allemand et en espagnol. La langue utilisée dans le jeu correspond à celle définie dans le menu principal de la console. Pour plus d'informations sur la configuration de la langue de la console, consultez le manuel d'instructions Dreamcast.

**NOUVELLE PARTIE**

Mode principal de Space Channel 5. Cette option vous permet de démarrer la partie. Dansez et tirez pour faire échec au plan d'invasion des Moroliens.

CHARGER

Cette option vous permet de charger les fichiers des parties enregistrées.

CONTINUER

Cette option vous permet de poursuivre une partie enregistrée après l'avoir chargée.

GUIDE

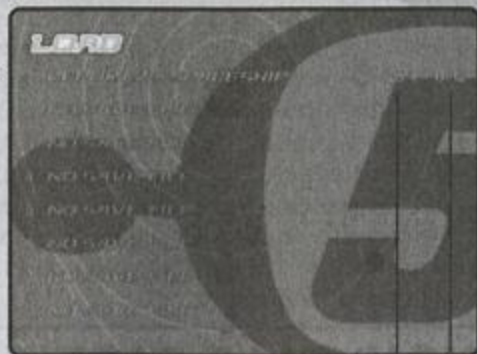
Cette option vous permet d'afficher un guide des commandes du jeu.

OPTIONS

Cette option vous permet de régler les paramètres du jeu.

CHARGER

Cette option vous permet de charger des fichiers de parties enregistrés sur une carte mémoire. Utilisez **↑↓** pour sélectionner un fichier de partie et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Une fois le fichier chargé, appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu principal et sélectionnez CONTINUER. L'option AUCUN FICHIER ENREGISTRÉ ne peut pas être sélectionnée.

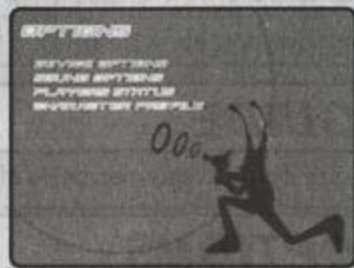


L'audimat au début de ce reportage (niveau)

Durée de la partie

OPTIONS

Cette option vous permet de régler les paramètres du jeu. Utilisez **↑↓** pour sélectionner une option et appuyez sur le bouton **A** pour valider votre choix. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir à l'écran précédent. Pour plus d'informations sur les options de ce menu, consultez les pages suivantes.



OPTIONS SYSTÈME

Réglez les paramètres de la manette. Utilisez **↑↓** pour sélectionner une fonction de contrôle et **←→** pour la régler. Il est possible d'attribuer la même fonction à plusieurs boutons.

Pour revenir au menu Options, appuyez sur le bouton **B**.

MODE VIBRATION

Sélectionnez la fonction du Vibration Pack :

- **DÉSACTIVÉ** Le Vibration Pack ne fonctionne pas
- **ACTIVÉ** Le Vibration Pack vibre lorsque Ulala commet une erreur



OPTIONS SON

Utilisez **←→** pour régler les options et appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu Options.

- **MODE SON** Sélectionnez l'option Stéréo ou Mono



SOUS-TITRES

Cette option apparaît uniquement lorsque la langue sélectionnée est le français, l'allemand ou l'espagnol (voir page 45). Utilisez **←→** pour activer ou désactiver l'affichage des sous-titres en cours de partie. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu Options.

STATUT DES JOUEURS

Affichez la performance d'Ulala. Utilisez **↑↓** pour sélectionner un reportage (niveau). Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au menu Options.

PLAYER'S BEST RECORD	PROGRESS	PERCENTAGE
Audimat Year Rating	100	100
Reported Year Rating	100	100
Audimat Year Rating	100	100
Victims Rating	70	100
Reported Year Rating	100	100

- **AUDIMAT MINIMUM** Taux d'audimat minimum nécessaire pour passer au reportage (niveau) suivant.
- **AUDIMAT GÉNÉRAL** Taux d'audimat à la fin du reportage (niveau)
- **AUDIMAT MAXIMUM** Meilleur taux d'audimat de ce reportage (niveau)
- **OTAGES LIBÉRÉS** Pourcentage de victimes libérées
- **OBJECTIF D'AUDIMAT** Le taux d'audimat commencera à ce niveau au prochain reportage (niveau)

PROFIL DES PERSONNAGES

Affichez le profil des personnages de Space Channel 5. Cependant, vous devez sauver un personnage pour pouvoir afficher son profil.

Utilisez **↑↓** pour sélectionner une catégorie de personnage et **←→** pour sélectionner un personnage. Appuyez sur le bouton **A** pour afficher le profil du personnage et sur le bouton **B** pour revenir à l'écran précédent.



Une fois le profil du personnage affiché, utilisez **↑↓←→** pour changer l'angle de la caméra de chaque personnage.